

DO SOFTWARE

SILENT LINE

TRILHA SONORA

CORE 3 LIVRO

ARMORED

Boomered Con mentira silenciosa

Trilha sonora e livreto visual

Todos os sons técnicos que produzem uma tensão entorpecente estão reunidos aqui. O livreto visual centrado em CG de alta qualidade,

Além do encarte de cada música, também são publicados artigos de configuração para aproveitar o mundo do AC mais profundamente.

NÚCLEO BLINDADO

DE LINHA SILENCIOSA 3

Gravação completa do
som original!

DO SOFTWARE

ISBN4-88787-109-0

C0076 ¥3000E



Preço de tabela (3.000 ienes + impostos)

NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA

neo conceito de trilha sonora

Gravação completa de todas as 20 músicas originais

01: Linha Silenciosa I

02: Linha Silenciosa II

03: Manhã, Lemontea

04: Iniciando

05: Focinho

06: Sinal Alto

07: Fora como uma luz

08: Levantamento de Armas

09: Filme Embaralhado

10: Caíndo

11: Mova o carro

12: Modo

13: Desrespeito

14: Miragem Seca

15: Macaco Gosta do Papai

16: Linha de Fogo

17: Linha Silenciosa III

18: Lapso de Tempo

19: Linha Artificial

20: Linha Silenciosa IV

全48ヘーシズスペシャルCGブック



DigiCube DigiCube Co., Ltd. Preço de tabela (3.000 ienes + impostos)

DO SOFTWARE

ARMORED CORE 3

LINHA TRILHA SONORA



LIVRO DA TRILHA SONORA



NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA

LIVRO DA TRILHA

SONORA ARMORED CORE 3 SILENT
LINE

Livro da trilha sonora de Armored Core 3 Silent Line

NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA



NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA

Conceito de som ARMORED CORE 3 SILENT LINEO

As músicas da série "ARMORED CORE" (AC) mudaram significativamente de "ARMORED CORE 3" (AC3). Da faixa de dança techno anterior para aquela com cordas. Isso se deu pelo desejo de tornar a produção sonora da série "AC" "mais dramática". Pode-se dizer que a música "AC3" nasceu como resultado da ampliação da imagem ao mesmo tempo em que remete à produção cinematográfica.

O conceito básico é o mesmo para a música de "Silent Line" desta vez. No entanto, há um ponto que manteve em mente durante o processo de produção. Queríamos dividir as músicas BGM até certo ponto entre missões relacionadas à história principal e missões não relacionadas à história principal. Isso porque eu queria aliviar o sufocamento causado pela atmosfera pesada que senti ao ouvir novamente a música de "AC3". Portanto, no total, você poderá sentir uma imagem mais forte de bom humor do que o tempo de "AC3".

Por fim, gostaria de expressar minha gratidão a todas as pessoas que estiveram envolvidas na produção da trilha sonora e a todos os fãs que a ouviram. Esperamos que ouvir esta trilha sonora o ajude a apreciar "Silent Line" também de uma perspectiva

musical. "ARMORED CORE 3 SILENT LINE" Diretor de Som Tsukasa

Saito

Os conceitos sonoros de "Armored Core 3 Silent Line"

A música da série "Armored Core" mudou distintamente desde "Armored Core 3": de faixas techno-dance para faixas com cordas. Essa mudança veio do nosso desejo de tornar os efeitos de palco do jogo mais "dramáticos", filmes como modelos, nossa imaginação cresceu e produziu a música de "AC3".

As faixas de "Silent Line" seguiram esse conceito. Mas há um assunto que direcionamos nossas atenções durante a produção. Ou seja, fazer diferença distinta nos tons das faixas, conforme a faixa é tocada nas missões que ilustram a história principal ou não. Tomamos essa decisão porque pensamos que as faixas de "AC3" eram muito pesadas, quando as ouvimos por completo. E tentamos aliviar a opressão que veio dessa impressão pesada. Você pode sentir mais humores vigorosos deste trabalho do que as faixas de "AC3" no agregado. Finalmente, gostaria de agradecer a todas as pessoas que se preocuparam com a produção das trilhas sonoras de "AC3: Silent Line" e a todos vocês, fãs que estão ouvindo. maior prazer se você puder curtir este disco e sentir a mundo da "Linha Silenciosa".

Tsukasa Saitoh

"Armored Core 3 Silent Line" diretor de som



CONTEÚDO

TRILHA SONORA

001 Linha Silenciosa I (1:50)

002 Linha Silenciosa II (1:43)

003 Manhã, Lemontea (2:40)

004 Iniciando (3:02)

005 Focinheiras (3:46)

006 Sinal Alto (3:10)

007 Fora como uma luz (2:55)

008 Levante de Armas (3:15)

009 Scrabbling Film (3:00)

010 Caindo (3:27)

011 Mova o carro (2:13)

Modo 012 (2:58)

013 Desrespeito (2:46)

014 Miragem Seca (3:08)

015 Macaco Gosta do Papai (2:33)

016 Linha de Fogo (3:30)

017 Silent Line III (2:40)

018 Lapso de tempo (3:23)

019 Linha Artificial (2:30)

020 Linha Silenciosa IV (1:45)

Tempo Total: 36:28

COLUNA PÁGINA

[AC3SLJ COLUNA #01

P.10

TAC3SL COLUNA Nº 02

P.12

[AC3SL COLUNA #03

P.22

[AC3SLJ COLUNA #04

Pág.24

TAC3SL COLUNA Nº 05

P.32

TAC3SL COLUNA Nº 06

Pág.34

MENSAGEM DO PRODUTOR

Pág.48

NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA





NÚCLEO BUNDADO

TEMA PRINCIPAL

Silent Line I

TEMPO DO TEMA: 1:45

IMAGEM DE SOM: TEMA PRINCIPAL ACSSL (VERSÃO DE ABERTURA)
CENA USADA: ABERTURA

NÚCLEO BUNDADO

TEMA PRINCIPAL

Silent Line II

TRACK DATA

TRACK TIME: 1:45

IMAGEM DE SOM: ACSSL MAIN TEMA (VERSÃO PRÓLOGO)

CENA USADA: PRÓLOGO

NOTAS DE TEXTO

DO REVESTIMENTO

Uma versão da música tema "Silent Line" arranjada para o filme de abertura. No jogo atual, a música enfatizou o equilíbrio com os efeitos sonoros, então mudou um pouco a mixagem da trilha sonora. É uma música que eu quero que vocês sintam completamente a visão de mundo e a atmosfera de "Silent Line".

Esta é uma versão arranjada da música tema de "Silent Line".

Esta faixa foi re-mixada ao conteúdo deste disco, porque a versão original prestou muita atenção para

os efeitos sonoros e os efeitos

sonoros, e atmosfera de "Silent Line" para o conteúdo do seu

contato



NOTAS DO POIRO

Este misto também é uma versão arranjada da mesma
terra, tendo em mente que é para a pena do
arranjo e a profundidade da abertura.

Esta é outra versão arranjada do
terra. Por esta terra ser utilizada
na cena de abertura, a profundidade
é aumentada durante o arranjo.

Esta terra é a mesma que a terra
expressa e a mesma que a terra
sugere a intensidade do trabalho
e a dificuldade de atingir o



Manhã, chá de limão

TRACK DATA
VOCAL: 10
IMAGEM DE SOM: MISSION BGM
PRIMEIRA MISSÃO DE CENA USAD

FAIXA 003 NOTAS DO LINER

É uma música confortável e animada, adequada para a primeira missão. Nada aconteceu na história de "Silent Line" ainda, e esta será a primeira missão do jogador. Portanto, escolhi essa música para a primeira missão, enfatizando que a sua deve ser confortável e não uma imagem solene.

Com tom e groove confortáveis, esta faixa combina perfeitamente com a primeira missão. Do ponto de vista do jogador, nesta missão, não há nenhum evento significativo em conexão com a história de "Silent Line". Então, coloquei esta faixa na primeira missão para fazer você esquecer a depressão e se preocupar com o jogo.



AC3SL
COLUNA Nº 01



Pernas individuais das partes mais importantes que suportam AC

Estritamente falando, o AC não pode ser chamado de arma "humanóide". O tipo de duas pernas que os braços normais pode ser chamado de humanóide, mas existem muitos ACs cujas silhuetas são muito diferentes das dos humanos por trocarem de partes. Em particular, é um tipo de peças de pernas. **O tipo de pernas nos ACs é a parte que se parece com o joelho e a parte que se parece com o pé.**

O tipo de junta reversa, tipo de quatro pernas, tipo de tanque e tipo flutuante.

Seja resolvido pensar que a CA, que foi desenvolvida com base na TM, pertence a um tipo humano, ou seja, um tipo bípede. No entanto, com a tecnologia moderna, a tecnologia de caminhada bípede ainda está em pesquisa e, além da caminhada, não atingiu o nível de movimento de alta velocidade ou salto como AC. Por outro lado, se for um tipo de tanque, não pode ser suficientemente reproduzido. É possível. Em outras palavras:

O AC do tipo tanque é projetado propositalmente como uma fonte de alimentação com baixo nível técnico. Será que estou usando o software? No entanto, o esquema de "uma máquina com alto nível de tecnologia = uma máquina superior" não necessariamente se aplica. Partes de pernas diferentes do tipo de duas pernas foram desenvolvidas porque tem vantagens sobre o tipo de duas pernas.

é usado aqui. Vários dos tipos de pernas nas características de cada perna. Primeiro, o tipo de junta reversa. As pernas, que se dobram na direção oposta aos joelhos humanos, têm o formato das pernas de um pássaro. No entanto, se parece com o joelho.

O tipo de articulação reversa basicamente tem estruturas de desempenho semelhantes ao tipo bípede, mas parece que não há muita pesquisa nos tempos modernos. É diferente dos humanos. Como parte AC, possui potência de salto superior e estabilidade de aterrissagem. O tipo de pernas e possui alta eficiência energética. Pode carregar um escudo colocado para CA, mas a carga é pequena na parte de trás devido ao equipamento de ombro.

Em seguida é o tipo de 4 pernas. A locomoção quadrúpede está sendo pesquisada e desenvolvida para robôs animais e robôs semi-humanóides pesados. O tipo de 4 pernas na série "AC" anterior foi projetado para se mover sobre rochas, de modo que as próprias pernas eram importantes como pernas de aterrissagem. No entanto, desde "AC3", foi alterado para um tipo de caminhada, estabilidade em repouso.

de carga e eficiência energética, a sua durabilidade é de classe.

O tipo de tanque é literalmente uma parte de perna semelhante a um tanque. Trilhos de esteira (também chamados de trilhos sem fim, "caterpillar" é um nome comercial) ainda são usados em tanques modernos e maquinário pesado. Às vezes são usados como pernas de robô de trabalho. É forte no nivelamento e tem o maior desempenho de corrida do que as rodas. Ele se move lentamente e não pode pular, mas sua carga máxima e estabilidade são excelentes. "AC"

provavelmente está na categoria de aparência, mas mesmo que a estrutura seja simples, o uso de grandes armas de fogo. A propósito, também existe um tipo de tanque que usa um hover em vez de um rastreador para propulsão. A tendência básica é a mesma, mas a capacidade de carga é

do movimento é um pouco mais rápida. O tipo flutuante tem uma parte especial que se move em estado flutuante, apresentando a maior velocidade da classe, e é o único que pode correr na água.

ing. No entanto, talvez por ser de alta tecnologia, mesmo no mundo "AC", sua durabilidade é baixa. Sua blindagem é da classe mais baixa. A capacidade máxima de carga também é bastante pequena. Se você colocar uma arma do tipo canhão na água, ela afundará. Além disso, por estar sempre flutuando, continua consumindo uma grande quantidade de energia mesmo quando está parado.

Pode-se dizer que as pernas são as partes mais importantes que afetam a impressão externa do desempenho do AC. Cabe a pessoa escolher se quer focar na função ou na aparência. Não

é parte do corpo de uma pessoa. É o personagem principal é do tipo bípede" ou "o homem é essencialmente do tipo tanque". Mesmo que suas pernas favoritas tenham algumas desvantagens, você quer jogar com o espírito de dominá-las.



AC3SL COLUNA Nº 02





Pernas - a individualidade das partes mais importantes que sustentam AC

O Armored Core não é uma máquina "humanóide" em específico: definições: um AC que tem braços normais e duas pernas naturalmente pode ser chamado de robô do tipo humanóide, mas muitos tipos de AC têm figuras diferentes da aparência humanóide devido ao arranjo das partes. A variedade das partes inferiores do corpo é um característica de AC. Em alternância com o tipo "básico" de duas pernas, tem quatro tipos de classificações: junta reversa, quatro pernas, tanque e tipo flutuante.

Por ser desenvolvido a partir de MuscleTracers, o AC deve ter duas pernas no estágio inicial de seu desenvolvimento. No entanto, a tecnologia de andar com duas pernas ainda não está concluída. Atualmente, uma máquina com duas pernas mal pode andar, mas não é capaz para "correr" ou "pular" como AC. Por outro lado, uma parte do corpo "tipo tanque" pode ser suficientemente materializada pela tecnologia recente. Em outras palavras, o tanque AC está aplicando deliberadamente "baixa tecnologia". Essa presunção não é razoável, pois nem sempre os aparelhos de maior nível tecnológico são superiores aos de menor tecnologia desenvolvidos e utilizados.

Vamos dar uma olhada rápida nas características em cada classificação das partes inferiores do corpo. Primeiro, vamos dar uma olhada nas pernas articuladas invertidas. Este tipo tem joelhos que dobras em sentido oposto ao nosso e se parecem com as pernas do pássaro. Porém, o "joelho" de um pássaro é, na verdade, uma parte do tornozelo. As pernas com articulações invertidas têm estruturas e desempenhos semelhantes às pernas humanóides. Mas as pernas com articulações invertidas não são pesquisadas seriamente porque seus movimentos de caminhada e dinâmica são totalmente diferentes dos nossos. Como peças para AC, as pernas articuladas inversamente se orgulham de suas habilidades de salto, estabilidade na aterrissagem e alta eficiência energética.

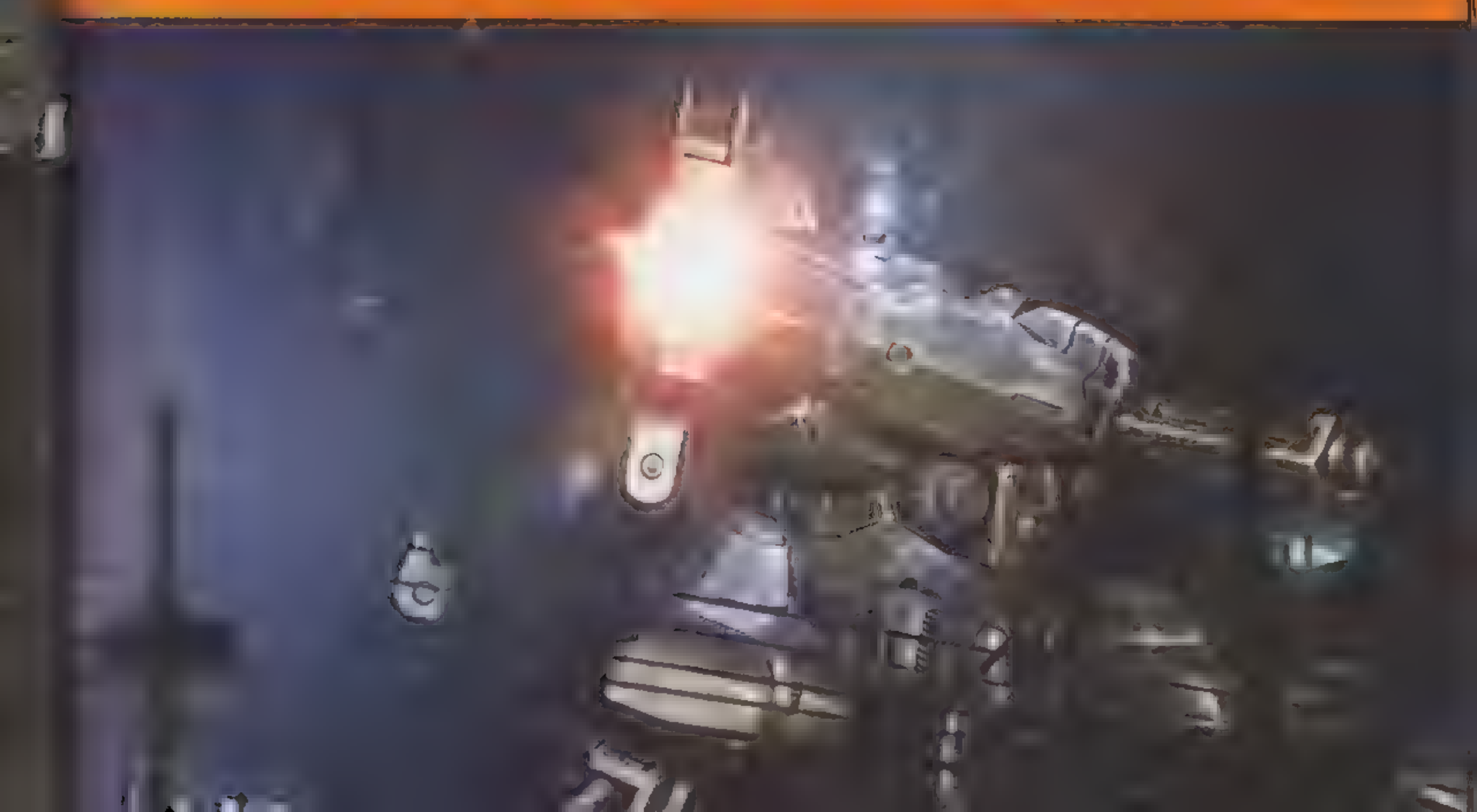
A segunda classificação são as partes de quatro patas. Na realidade, esse tipo de pernas é pesquisado e aplicado para robôs que imitam movimentos de animais ou robôs de "forma meio humanóide" com pesos. Em títulos anteriores de "Armored Core", as partes de quatro patas tinham as rodas se moviam, de modo que as pernas funcionavam principalmente como trens de pouso. Mas a partir do "AC3", as rodas foram omitidas e as pernas passaram a ter a função de andar.

carga máxima e eficiência energética. E, por ter a estrutura mais complicada, a durabilidade das peças de quatro patas é o baixo custo. Este é entre todas as classificações. O terceiro tipo, um corpo de tanque, é literalmente como um tanque de guerra, tendo degraus (também chamados de "trilhos sem fim", a palavra "lagartas" é uma marca comercial) para se mover. Os degraus são aplicados a tanques e maquinaria de construção pesada no tempo presente, e os corpos inferiores dos robôs industriais frequentemente os adotam, não pode correr rápido ou pular, o número de carga máxima e a estabilidade é incrivelmente alta. Presumivelmente, é um mecanismo bastante primitivo no mundo de "AC", sua estrutura simples permite o uso de armaduras pesadas, e tem a maior durabilidade por natureza. Será a escolha perfeita se você pretende usar armas pesadas com frequência. Basicamente, as características são idênticas às bandas de rodagem, mas a velocidade é maior, embora sua carga máxima seja pequena.

O último tipo flutuante é muito

o chão, com velocidade suprema e somente com este tipo de parte inferior do corpo, o AC pode se mover na água. Mas, este tipo requer tecnologia de ponta no mundo de "AC", então o tipo flutuante tem pontos fracos como o baixo durabilidade, blindagem e quantidade limitada de carga. Além disso, se você tentar usar panhóis na água, seu AC afundará inevitavelmente. E consome grande quantidade de energia constantemente, mesmo que você não se mova. Assim, esta parte inferior do corpo é bastante

peças para determinar a aparência e a capacidade do seu AC. Cabe aos jogadores decidir se devem pensar muito no desempenho do AC ou ser particular sobre sua aparência. Se você optar por especificar a aparência, a maneira como você monta as peças será - cate que tipo de robô você acha bonito. Você insiste que "Um herói deve ficar de pé" ou apenas diz que "Um homem de verdade escolhe ir com um tanque"? O tipo favorito de pernas tem algumas desvantagens, sua ansia superará os problemas - essa é a questão de sua força de vontade.



NUCLEO BLINDADO

TOPO

Iniciando

TRACK DATA

TRACK TIME 4:02

ALBUM JET SETTER

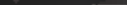
ALBUM RELEASE DATE 2010

TRILHA

NOTA 4.5/5

Para esta música, enquanto eu estava trabalhando na voz em inglês que diz "iniciando" a voz ficou mais mímica, então eu montei a partir da. Se você ouvir atentamente e apenas um som de sintetizador, mas se você ouvir com atenção, na verdade é "iniciando". É uma música que cria uma atmosfera pesada que continua de "AC3".

Quando eu estava processando a voz falando "iniciando", percebi que a voz processada era ouvida como algum ritmo, e usei esse ritmo e compus a faixa. Originalmente, a palavra "iniciando" é audível. Essa faixa representa a gravidade herdada de "AC3".

ARMORED 

 TRACK ODS

Sinal Alto

SAÍDOS DE TRACK
TEMPO DE TRACK
NOVEM MESES DE TRACK
CENA PARA A LUTA

TRILHA DOS
NOTAS DE DINHEIRO

1. The first step is to identify the problem. This involves understanding the current situation and the goals that need to be achieved.

[illegible]



IMAGEM DE SON: MISSÃO BGM
CENA USADA: MISSÃO DE BUSCA

IMAGINE DI SON. MISSION SON
CENA. L'ASIA. MISSION MANTENIAMO

[illegible]



FAIXA 008

MISSÃO DE LUTAR

Esta faixa é usada em missões que ocupam um lugar significativo no cenário principal (essas missões geralmente apresentam o AC não tripulado). Gostaria que você dissesse a si mesmo: "Oh, sinto um cheiro ruim nesta situação" ao ouvir esta faixa no início de uma missão. Eu pretendia usar a música cinematográfica desde os tempos em que trabalhei nas faixas de "AC3", então esta é o exemplo claro da minha intenção.

NUCLEO BUNDADO

ESTRUTURA

filme de embaralhamento

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

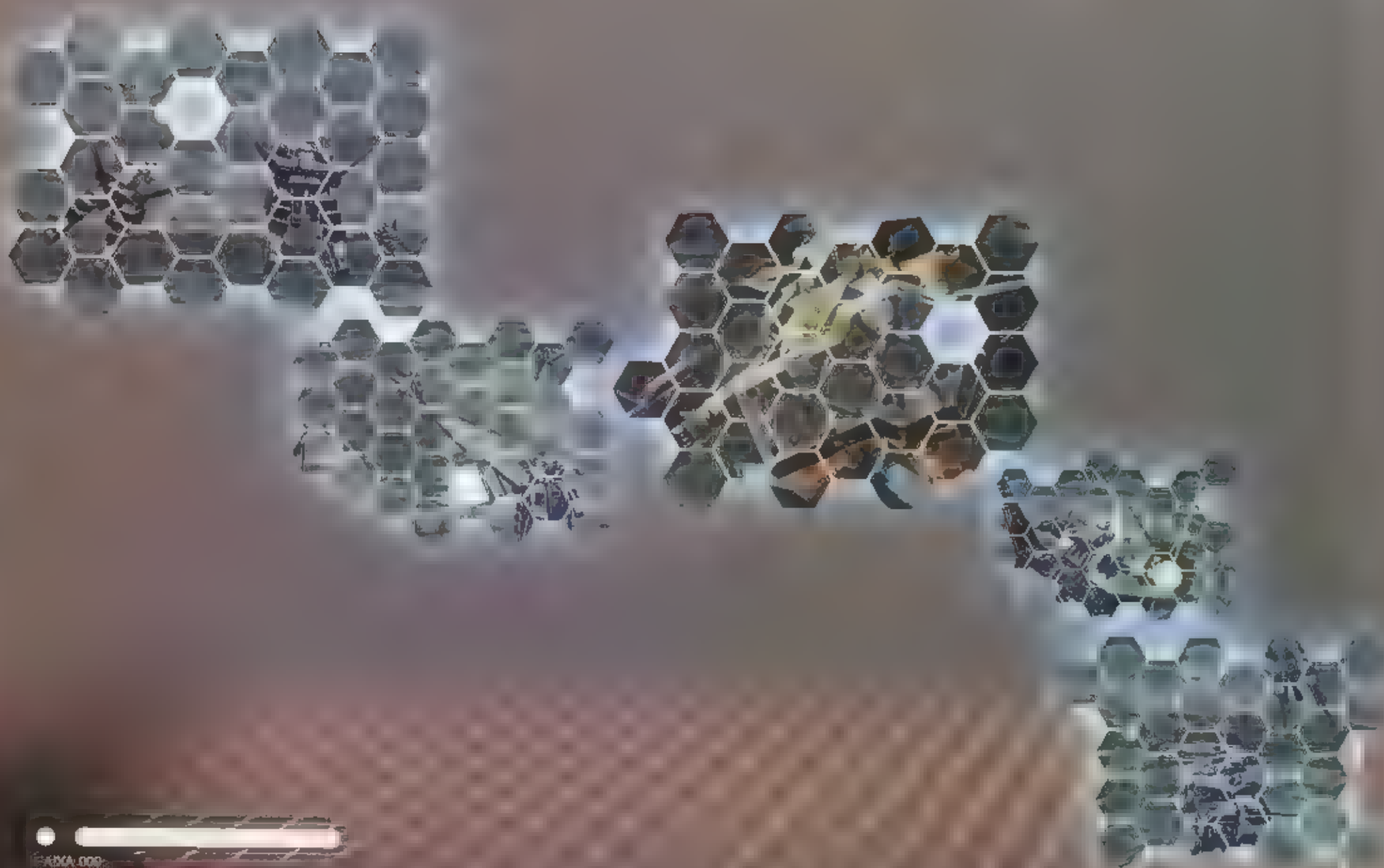
EXPERIÊNCIA

NUCLEO BUNDADO

ESTRUTURA

Quedas

Quedas



EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

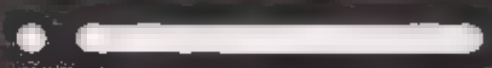
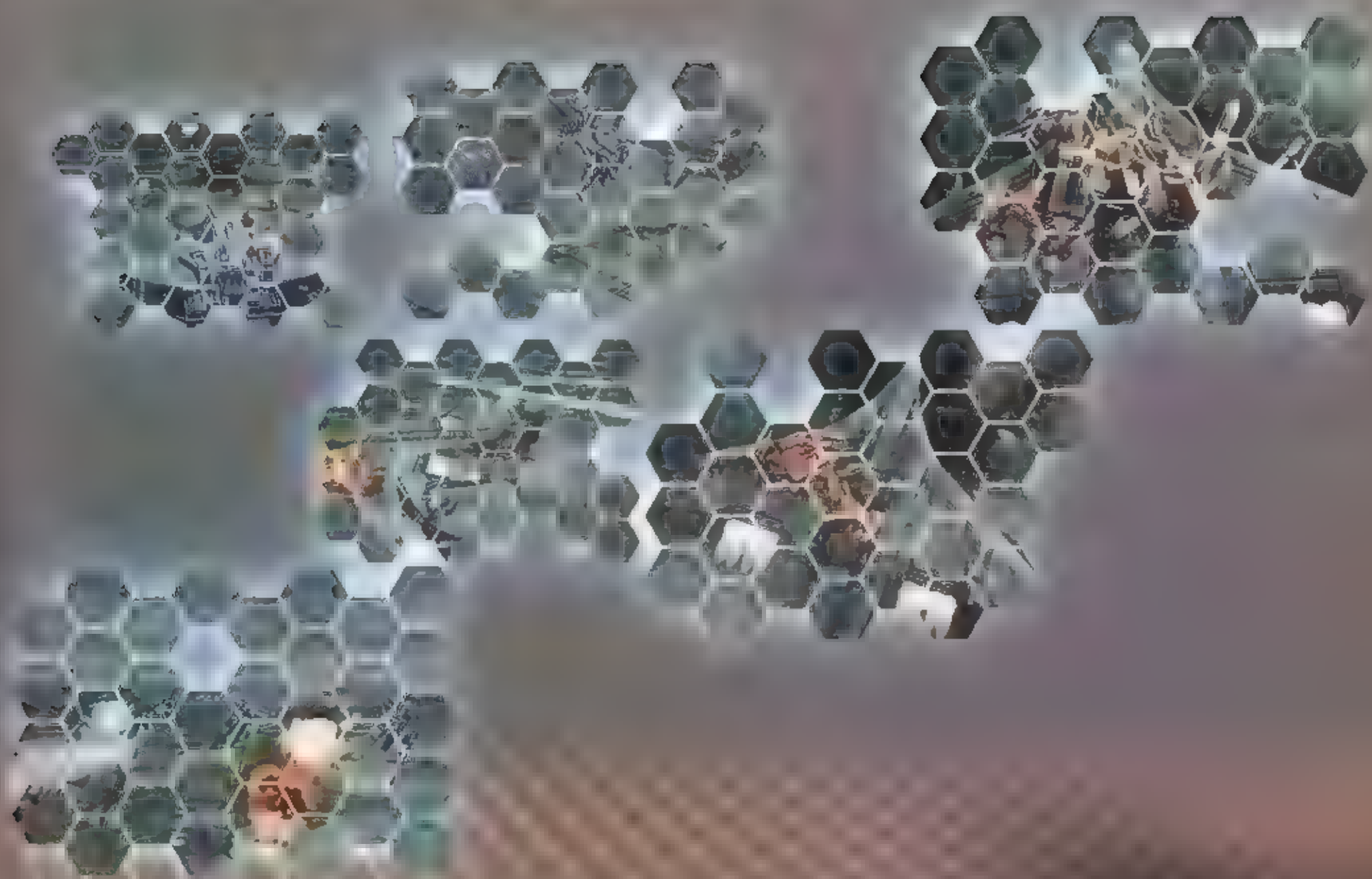
EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA



FAÇA O
NOTA: 0

Uma missão chamada
"Destroy Bionic
Weapon" que exige
que você faça certos
movimentos para revelar
a presença esta fábula
de foi combinada
com a atmosfera



Alta tecnologia e baixo custo

Muitas obras de ficção científica incluem lasers e raios. Uma arma de raios como um rufu aparecerá. Obviamente, o "AC" não é exceção e, em geral, possui uma velocidade de projétil mais rápida e maior poder de ataque do que os projéteis reais, tornando-o um aliado reconfortante na captura de missões. Rifles a laser e canhões de pulso são armas leves representativas no mundo AC, mas a diferença entre rifles a canhões é simplesmente o tamanho e a posição de montagem, e existem quatro tipos de feixes de luz: laser, plasma, pulso e energia. Tomou-se. A propósito, quais são as diferenças de princípio e mecanismo entre esses quatro raios?

Um laser é um feixe de luz que é colado em uso prático no mundo real, como em dispositivos de mira a laser e bisturis cirúrgicos. A laser, LASER é um acrônimo para "Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation", que significa "amplificação de luz por emissão estimulada" em japonês. Ao contrário da luz comum, os lasers não se difundem e têm a propriedade de viajar em linha reta em uma direção. Também é possível fornecer uma quantidade maior de calor do que a luz comum por amplificação. Em outras palavras, uma arma laser como uma arma de raio usa o alto calor da luz amplificada para atacar um inimigo.

armas de energia

Você deve imaginar que está queimando o peito do pé. Um certo tipo de gás ou sólido como o rubi é usado para amplificar a luz, mas como a única coisa que é consumida durante o disparo é a energia elétrica, normalmente não ficaria sem balas mesmo se a energia fosse cortada. Não tem. Os rifles a laser no mundo "AC" têm um número definido de balas, então é possível que uma tecnologia ligeiramente diferente seja usada.

Em seguida, plasma. Objetos que são aquecidos ou eletricamente carregados por gás ionizam-se e alvos não ionizados em núcleos atômicos e elétrons para formar plasma, que é o quarto estado da matéria depois dos sólidos, líquidos e gases. No mundo real, a plasma é a lâmpada fluorescente e televisores de plasma usam esse como um fenômeno de descarga elétrica. As lâmpadas fluorescentes têm uma lâmpada de plasma, mas a plasma elemento ionizado pode atingir temperaturas de elétrons de milhares de graus Celsius. contêm partículas energéticas carregadas. Acredita-se que um canhão de plasma como uma arma de raios emita isso de alguma forma e danifique o inimigo com o alto calor do plasma. Nesse caso, não haverá problema de sem balas para o canhão de plasma não poderá disparar, ou seja, ficará sem balas. Um pulso é um pulso ou vibração de ondas de rádio, partículas subatômicas que constituem um átomo.

O termo refere-se a ondas eletromagnéticas, mas um canhão de feixe de partículas que dispara raios. Há também um caso. Nesse caso, um canhão de pulso pode ser usado. MASER significa "Amplificação de Microondas por Emissão Estimulada de Radiação". As micro-ondas são um tipo de onda eletromagnética e os objetos familiares têm a forma de um forno de micro-ondas. É usado. A irradiação por micro-ondas gera calor. No caso dos organismos vivos, a água

dentro de seus corpos ferve, expande e explode, causando grandes danos. Além disso, ondas eletromagnéticas fortes, não limitadas a micro-ondas, podem inviabilizar dispositivos eletrônicos e causar mau funcionamento. Se um maser fosse usado como arma, provavelmente seria em antecipação a esses efeitos. Assim como um laser, ele só consome

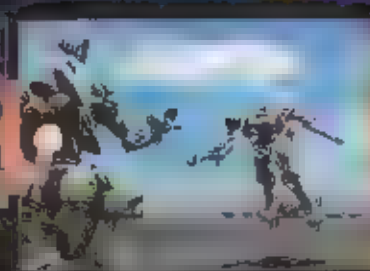
dedo do pé nunca deve ficar sem munição. Quanto à última energia, o nome é muito vago para ser específico, mas especialmente quando esse nome é usado para armas de grande calibre, é razoável pensar nisso como um canhão de feixe de partículas carregadas.

velocidade da luz não apenas gera alto calor. Os canhões de plasma também são um tipo de canhão de partículas carregadas, mas esse canhão de energia pode enfatizar a energia cinética das partículas aceleradas em vez do calor. Claro, se não houver mais partículas para injetar

A propósito, uma das características interessantes das armas "AC" World Ray é que, embora o preço de compra seja alto, não há custo operacional. No caso da munição real, o custo da munição utilizada será deduzido da recompensa, que é "receta" como "despesa" após a conclusão da missão. No entanto, não importa o quanto você use uma arma de raio, o custo da munição não será deduzido, embora contradiga o fato de que as armas de raio também têm um limite no número de balas.

Armas de raios são mais baratas em Tai. No entanto, se estiver armado apenas com armas de raio, ficará sem energia para mover o próprio AC, e há o perigo de que suas ações sejam restringidas. Por mais econômico que seja, nada significa se





Arma de energia - maior tecnologia a um custo menor

Armas emissoras de raios como "lasers" não são consumidas na emissão também tem o significado de uma velocidade elétrica sub-leve, e danos rar, ou "feixes" fizeram aparições em muitas ficções científicas, muitos tipos dessas armas, e são muito úteis em missões de conquista por causa da alta velocidade. O de "balas" é poder destrutivo. No mundo de "AC", as armas de energia representativas são chamadas de nomes como "rifles de laser" ou "canhões de pulso". A diferença entre "fuzis" e "canhões" é apenas a diferença no tamanho e no local onde são fixados, então do ralo (ou "balas", ao que pareça) eles emitem: um laser, plasma, pulso é energia. Como essas categorias diferem umas das outras em princípio e mecanismo?

O laser é amplamente utilizado em nosso mundo como em miras e laser de armas e facas a laser cirúrgicas. A palavra "laser" é uma abreviação de "Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation". A luz do laser segue direta sem se difundir como a luz emitida de outros luminantes. E as luzes de laser podem suportar altos valores caloríficos por meio de amplificações. Portanto é concebível imaginar que luzes de laser como armas podem explodir a blindagem do inimigo pelo calor de luzes amplificadas. Um certo tipo de corpos gasosos ou sólidos corpos como dióxido de carbono ou rubi é usado de sangue ou um para amplificar a luz, mas estes modulação de ondas de rádio

laser é a eletricidade que o laser. O aparelho precisa funcionar. Isso significa que as armas de laser podem essencialmente ser drenadas da eletricidade, mas não falta "munição". Aplique algum tipo de tecnologia diferente dos lasers. Plasma é um estado da matéria feito por dar enormes calor ou eletricidade a corpos gasosos para fazer com que os átomos se dissociem eletronicamente em núcleos atômicos e elétrons, estado da matéria, sendo comparado a corpos sólidos, líquidos e gasosos. O vento solar e o trovão contém plasma e seus efeitos de descarga elétrica são usados em lâmpadas fluorescentes e terminais de exibição visual de plasma. Em lâmpadas fluorescentes tem baixa porcentagem de dissociação eletrônica, mas o plasma altamente dissociado contém partículas eletrificadas que possuem uma energia tremenda, atingindo altas temperaturas de dez mil graus - concorda. Canhões de plasma como armas emissoras de raios lançam essas partículas de uma certa maneira e danificam os inimigos pelo calor. Supondo que esta hipótese seja válida, o disparo de um canhão de plasma irá parar quando as partículas forem embora, portanto são as armas que possuem número limitado.

"Pulso" significa uma bala de modulação de ondas de rádio

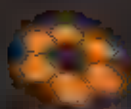
onda eletromagnética. Então, talvez, o canhão de pulso use "MASER". É uma abreviação de "Microwave Amplification by Stimulated Emission of Radiation". Moléculas que consistem na própria substância, fervem e se expandem para infligir ferimentos graves ou mesmo metais, tipos de efeitos. Além disso "MASER" precisa apenas de fonte de energia, como o laser, para identificar, porque essa palavra é muito vaga. Mas pelo fato de armas de grande calibre geralmente terem essa palavra em seus nomes, elas podem ser reforçada de um dos três tipos de armas que vimos anteriormente, ou pulso. Talvez seja cuidadoso, pode ser eletricamente canhão de partículas carregadas.

canhão de energia enorme energia cinética e o calor que as partículas suportam. É lógico que este tipo de armas ficará sem munição quando o estoque de partículas a lançar se tornar

As armas em "AC" têm características curiosas, embora sejam caras para comprar, não exigem nenhum custo extra depois. Se você disparar a arma que usa "cartucho sólido", o preço da munição consumida em combate será subtraído de sua conta de dinheiro após a missão. Pelo contrário, se você optar por usar armas de energia, nenhum custo será cobrado, não importa quantas "munições" você disponha. Resumindo, as armas de energia são ferramentas menos caras, como resultado se você tiver habilidade suficiente para transformá-las em vantagem, AC terá problemas na capacidade de manobra. Muito zelo pela economia pode arruinar toda a missão - assim seja.

AC3SL
COLUNA #03.





Tecnologia atual para sobreviver: munição real

Armas de munição real, como lasers e foguetes, que ainda são usadas como armas no mundo da ficção científica e ainda não foram colocadas em uso prático, ainda estão em uso ativo.

As armas de munição real usadas pelo AC são divididas em tipos como: mísseis, foguetes, metralhadoras, metralhadoras lançadoras de granadas, rifles metralhadoras, revólveres, bazucas e espingardas. Ao contrário de tanques e aviões, onde você usa um modelo que se adequa ao seu propósito, o AC trata essas armas como se você fosse alternar entre elas dependendo da situação. Esta é uma evolução única para uma arma desenvolvida com foco em revólveres e não gosta de pistolas humanoides.

Os tanques apenas com armamento fixo usam veículos após as projeções de acordo com o calibre do canhão montado e são baseados em aviões de caça. Da mesma forma, o armamento de um bombardeiro é determinado de acordo com sua carga útil e a finalidade da própria aeronave. Por outro lado, o AC pode alterar o armamento dividido em unidades para que as balas possam ser alteradas de acordo com as missões e os oponentes da batalha, pode ser usado corretamente. Ou seja, ao reorganizar uma arma de acordo com a situação de batalha, ela possui uma excelente versatilidade. Então, por que um AC desenvolvido com tecnologia tão avançada é considerado de baixa tecnologia?

A vantagem da munição real é que ela pode ser usada de forma contínua e estável. A própria bala possui um explosivo ou propulsor que cria energia cinética, permitindo que a aeronave dispare a bala sem usar energia. Mesmo no sistema de jogo, poder como armas a laser pode ser usado. Existem restrições quanto ao uso de armas que devem ser abastecidas com energia da aeronave, mas armas de munição real podem apresentar tais riscos.

Outra vantagem da munição real é que a própria bala pode ser modificada de várias maneiras de acordo com o uso pretendido. Mísseis que usam detectores de calor e radar para rastrear alvos fixos são caros em termos de custo, mas comparados a ataques de tiro normais que são proporcionais à proficiência do piloto em "mirar e acertar". A taxa de acerto aumenta dramaticamente. Além disso, o foguete não tem capacidade de homing, mas ao carregar uma grande quantidade de explosivos, adquire grande poder destrutivo.

Além disso, existem várias armas de munição real, dependendo da finalidade e da operação de ataque. Rifles com alta precisão devido aos canos longos, metralhadoras e metralhadoras com baixa precisão, mas capazes de disparar rapidamente um grande número de balas.

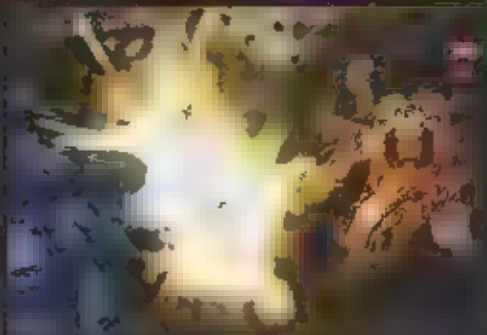
Um AC que pode disparar espingardas que podem atacar uma ampla gama. Mas, por outro lado, o grande número de variações de acordo com a aplicação, como uma espingarda que pode disparar, é um atrativo que não pode ser julgado apenas pelo nível da tecnologia.

Além disso, embora não expresse no jogo, a munição real tem a vantagem de causar menos problemas. O sistema usa pólvora para disparar balas para fora do cilindro e, devido ao seu mecanismo simples, pode ser usado com confiança mesmo no campo de batalha, pois é menos provável que funcione mal mesmo que seja um pouco difícil de manusear. Detetives que ficam obcecados automaticamente costumam aparecer em dramas policiais. Diz-se que uma pistola automática com um mecanismo complicado é propensa a emperrar e é difícil confiar a vida a ela.

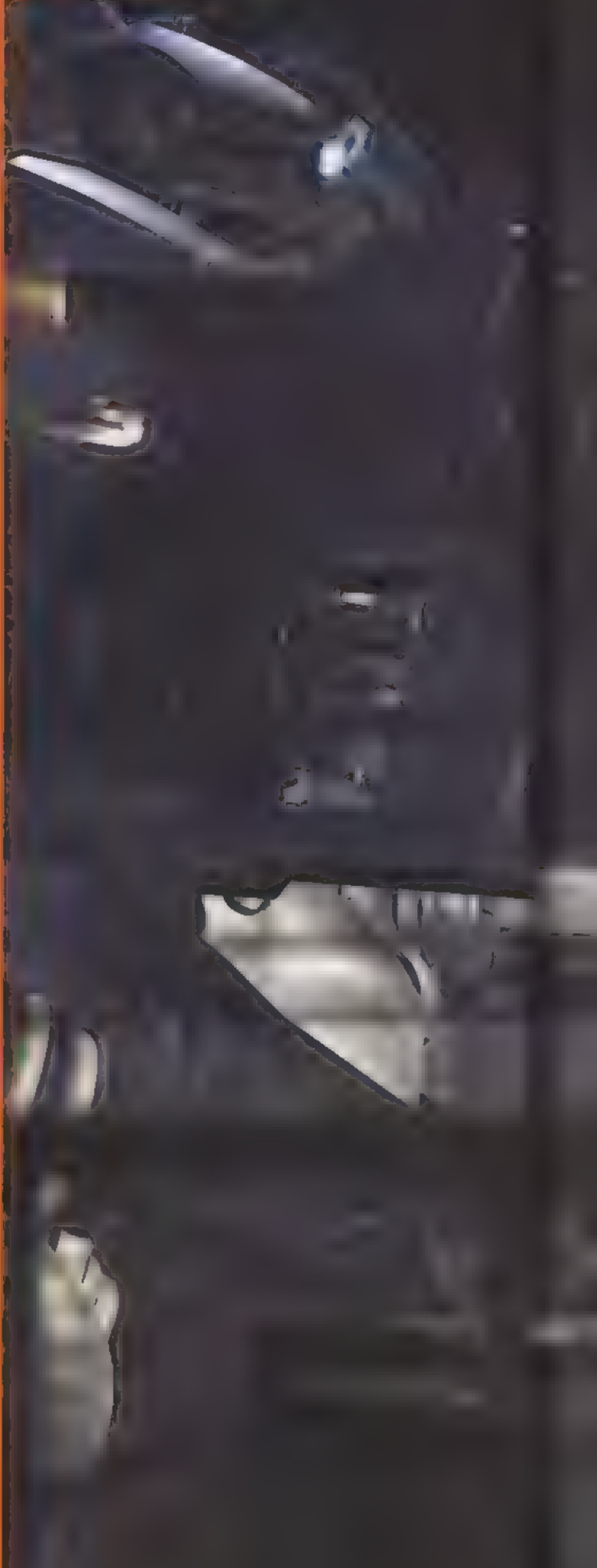
Armas elétricas delicadas, como armas de usuário, têm mecanismos mais complicados do que pistolas automáticas e são consideradas como tendo a desvantagem de serem propensas a problemas.

A munição real foi amadurecida ao longo dos anos para aumentar sua letalidade. Em outras palavras, sua confiabilidade como arma deve ser superior à das armas de nova tecnologia.

As missões no jogo podem custar muita munição, então não é necessariamente bom, mas de uma espinha dorsal histórica e uma perspectiva realista, pode ser uma arma capaz. Lutar apenas com equipamento de munição real, como um soldado veterano, é um elemento que pode ser apreciado na série "AC", onde o personagem principal é o jogador.



AC3SL COLUNA Nº 04





Tecnologia de armas de casca sólida sobrevivendo no futuro

variedade de armas futuristas, como explosivos,

lasers ou armas de feixe que não

são práticas no momento. Enquanto

as armas que usam "conchas

sólidas" - significando munição

real como nos tempos atuais,

em comparação com a munição de

energia" no mundo de "AC".

também estão em serviço, AC pode

aplicar vários tipos de armas de

projéteis sólidos, como mísseis,

foguetes, metralhadoras, metralhadoras,

lançadores de granadas,

rifles, metralhadoras, revólveres,

bazucas e espingardas. sua falta

para flautim", não "escolhendo

propositalmente de combinações pré-

fixadas" como tanques de batalha

ou aviões militares. Provavelmente

é um lugar vindo do desenvolvimento

de AC como maquinário de

figura humanóide.

Armamentos que possuem

apenas equipamentos fixos como

tanques usam diversos tipos de

cartuchos condizentes com o calibre

do canhão, e aviões militares

como caças ou bombardeiros possuem

combinações fixas de

equipamentos requeridos por sua

carga máxima ou objetivos que são

projetados. ao contrário, um AC

pode usar vários tipos de

equipamentos e munições adequados

para cada missão e/ou oponentes

simplesmente trocando armas,

pois são embalados como

unidades. armamento adaptável a

qualquer situação militar. Como é que

a máquina como AC que

desenvolveu com uma tecnologia tão

avancada ainda tem algo a ver

com tecnologia um tanto desatualizada

como armas de projéteis sólidos?

As armas de projéteis sólidos

têm o mérito de poderem operar

de forma estável e contínua. Como

a força propulsora está contida

no próprio projétil, nenhuma

energia extra é necessária

para as máquinas que carregam a

arma. Em jogos "AC", armas que

consomem eletricidade, como

lasers, uso limitado, pois

dependem do fornecimento de energia

fornecido pelo gerador

principal do AC.

Eles também são superiores

às armas de energia

têm uma variedade de

projéteis que permitem aos

usuários acomodar-se

a vários objetivos. taxa

de disparos normais

dependendo das habilidades

do operador para "mirar

e acertar", embora sejam

bastante caros. Foguetes

não têm funções de

homino, mas eles possuem

enorme poder destrutivo

Além disso, existem muitos tipos

de armas de projéteis sólidos para

se adaptar a determinadas

situações em combate. Revólveres

têm um poder ofensivo menor

mas também têm uma grande

praticidade em locais apertados

Espingardas podem espalhar

tiros em uma área ampla. A

variedade é tão ampla, dando

lhes encantos que podem

compensar lacunas técnicas para

armas de energia "avancadas".

Armas de projéteis sólidos

também têm méritos estruturais

que não se materializaram em

"AC". Sua estrutura é muito

simples: basicamente, é um tubo

de metal e uma bala passando

por ele impulsionada pelo ex-

ploração da pólvora, mas

funcionamento mesmo em um campo

de batalha, mesmo que eles

possam ser tratados rudemente.

Existem alguns caras em histórias

policiais que não gostam de revólveres

automáticos e se apegam

à revólveres antiquados

mecanismo complicado, porque tais

armas podem emperrar em

situações de vida ou morte. Armas

de laser, provavelmente com

estruturas mais complicadas em

as mesmas, podem ter a mesma

tendência. Armas de projéteis

sólidos passarão por um longo

período de maturação para

serem letais. Como resultado

Como resultado, sua confiabilidade

deve ser muito maior do que as

armas feitas com tecnologia recém-

desenvolvida.

Nas missões de "AC", eles nem

sempre são úteis porque exigem

o custo financeiro da munição,

mas se você os olhar do ponto

de vista do histórico e do pensamento

realista, eles certamente

são capazes. O protagonista da

história, um jogador pode

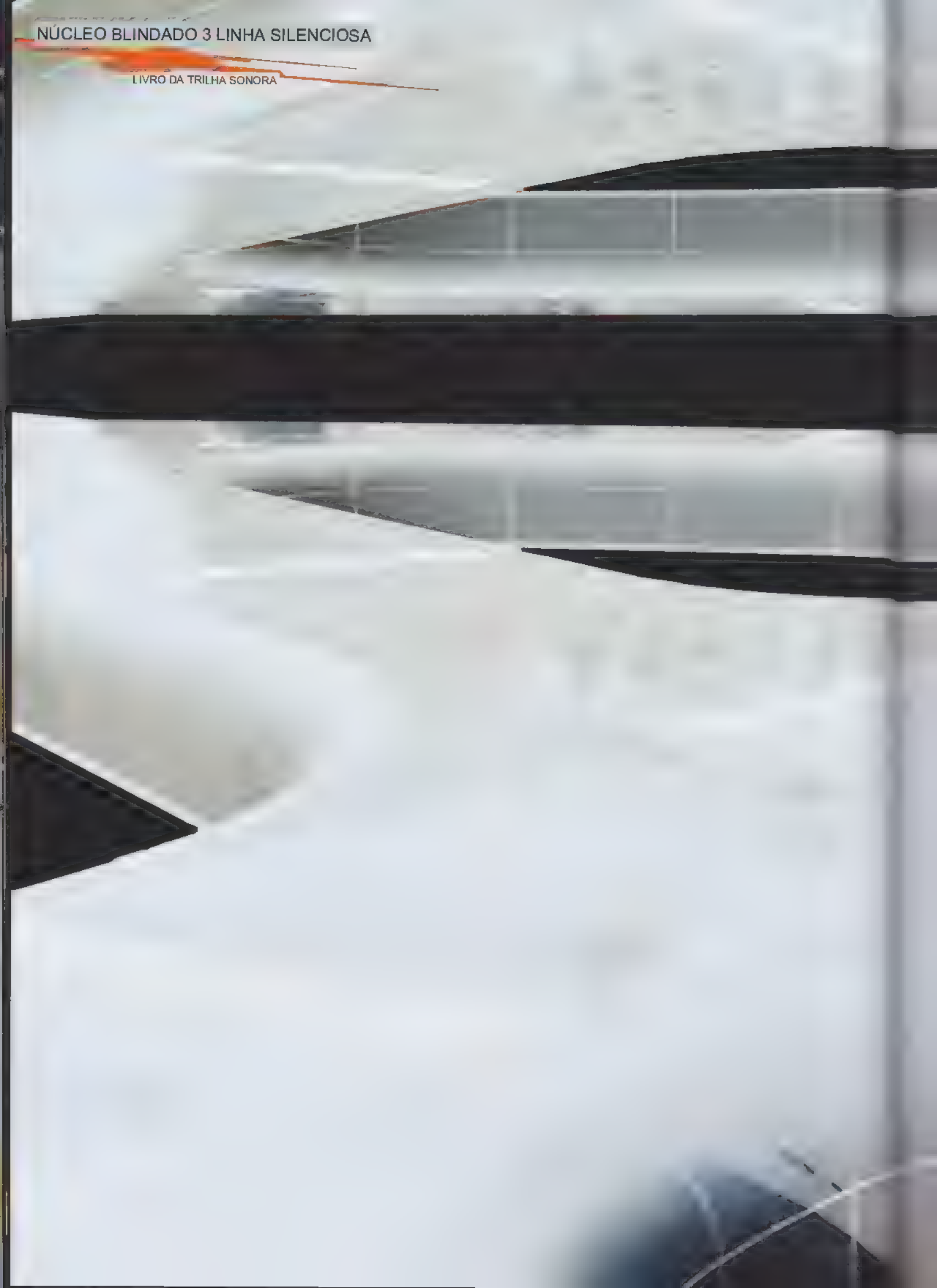
encontrar prazer em agir como um

veterano legal usando apenas

armas sólidas.

NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA





ARMORED CORN
MUSIC BY JEFFREY L. LARSEN



TRILHA 01

Mova o carro

LOCADOS DE TRACK

TEMPO DE TRACK: 2:30

IMAGEM DE SOM: BGM DA MISSÃO

CENA UTILIZADA: MISSÃO AGRESSIVA

NÚCLEO BLINDADO

MUSIC BY JEFFREY L. LARSEN



TRILHA 02

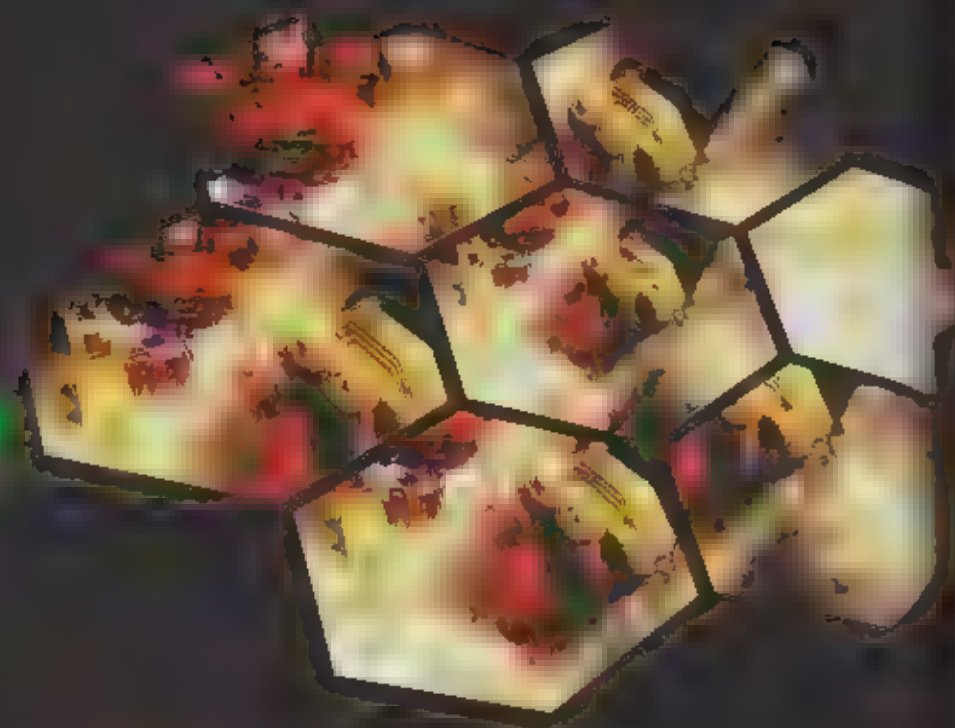
Modo

TRACK DATA

TRACK TIME: 2:30

IMAGEM DE SOM: MISSION BGM

CENA USADA: MISSÃO DE INFILTRAÇÃO



FAIXA 01

MUSIC BY JEFFREY L. LARSEN

Essa música é usada principalmente em missões que aparecem no meio do jogo em diante, com o objetivo de destruir os aviões inimigos. Os jogadores já devem estar profundamente envolvidos no fluxo da história principal, então, mesmo sendo a mesma música de missão agressiva, é diferente de "Muzzle" e contém muitos

Essa trilha é usada principalmente

em missões que aparecem após

a fase intermediária da história, e

tem como objetivo aniquilar os

inimigos. Nesse ponto, os jogadores

devem apreender a história

profundamente, embora ambas as

faixas sejam para o mesmo tipo de

missões de eliminação.





NOTAS

DO RE-VESTIMENTO

Esta música pretende expressar a imagem das intenções de cada corvo perante uma missão perigosa e o sentimento dos "sentimentos que podem vir depois disso". Você pode ouvi-lo em missões que aparecem após o meio do jogo, principalmente para fins de infiltração.

Nesta faixa, tentamos expressar "a vontade de cada um" e "o sentimento".

Concebido depois dos Ravens enfrentando missões perigosas, você encontrará esta faixa na última parte da história, principalmente em infiltrações, missões de traição.

Desrespeito

TRACK DATA
TRACKTIME 2:40
MACEM DE SOM MISSION BGM
CENA USADA FORTALEZA CHAVE

FAIXA 013 NOTAS DO LINER

Essa música é usada como BGM para missões definidas na fortaleza principal. Durante o desenvolvimento, quando realmente apliquei o track para a música base na estrutura da fortaleza do mapa, então foi realmente escolhido como a música base do mapa. Acho que tá para sentir a atmosfera um tanto suspeita desse mapa com muitas armadilhas nessa música.

Eu apliquei esta trilha para missões que ocorrem na base principal. Enquanto a programação do jogo estava em progresso, eu temporariamente coloquei esta trilha no mapa da base, então esta variedade

Por favor, sinta a atmosfera estranha do mapa carregado pelo trap.





LIVRO DE TRILHA
BOMBA ABANDONADA CORRÊA

AC3SL

COLUNA Nº 05



Raven free e mercenários perigosos

RAVEN é a palavra em inglês para um grande corvo chamado raven. No entanto, também pode ser lido como

palavras que têm a mesma origem e significam "roubar", "devastar" e "devorar". É um nome adequado para os Ravens do mundo

"AC". Eles são especialistas que dirigem ACs e conduzem seu trabalho independentemente

de ser legal ou ilegal, desde que pague. Em troca de não ter poder mercenário ou poder vinculativo, é uma existência que pode seguir apenas seu próprio senso de valores enquanto recebe instruções de cada organização. Global Cortex The Nest of Raven

A sua posição é a de "mercenários" sob a perspectiva de que "defendem a sua pátria sozinhos", com unidades regulares organizadas por cidadãos recrutados através do sistema de recrutamento ou recrutamento voluntário são aqueles que não estão aptos para lutar, diferente

Os mercenários não precisam ser nacionais do país, pois os mercenários às vezes são chamados de "legiões estrangeiras". Mercenários não lutam por patriotismo ou para proteger suas famílias

Um certo mercenário é hostil a um determinado país ou ideologia política e continuará a lutar entre países que estão em desacordo com ele

Outros mercenários, desde que o dinheiro do contrato e as recompensas sejam suficientes, existem e também tomam partido da organização. Mesmo que você consiga ver o lado sombrio da humanidade nos mercenários que escolhem um campo de batalha, feróz para lutar porque querem se inspirar em qualquer país. E todos eles enfrentarão a batalha por vontade própria sem serem forçados por

No entanto, apenas o chamado campo de batalha é mercenário. George McDonagh não é um lugar para soldados. Existem muitas oportunidades para usar seus conhecimentos e habilidades em combate, como proteger figuras importantes em áreas urbanas, segurança corporativa, gem áreas politicamente instáveis, ensinar forças especiais e recapturar reféns de sequestradores. Esse trabalho às vezes é realizada por grupos organizados de mercenários. A organização mercenária de 300 anos "Wild Geese" é um exemplo.

Esses dois pontos, é claro, também se aplicam a Raven. No mundo "AC", existem empresas e organizações conflitantes, como Mirage e Crest Industrial, e elas podem a Raven uma missão para derrubar umas às outras. Neste momento, alguns Ravens simplesmente mudado de lado devido a recompensas excessivas, enquanto outros continuarão escolhendo trabalhos para operações específicas. Cabe ao Corvo escolher qual deles. As missões solicitadas também são ricas em muitos usos que exigem o uso completo de habilidades de combate, como eliminar inimigos, guardar suprimentos e recapturar instalações ocupadas.

A Global Cortex é uma organização que serve como intermediária para essas missões, atuando como mediadora entre o cliente e a Raven

Mas o Global Cortex não é uma "ropa" mercenária. Por exemplo, a Legião Estrangeira Francesa, uma conhecida força mercenária, exige obediência absoluta aos superiores e lealdade à unidade. A disciplina é rígida, mas armas de fogo, munições, alimentos e combustível são fornecidos. E a unidade possui tanques e

— helicópteros. Por outro lado, a Global Cortex não suporta Raven forçando Raven. Não apenas o AC em si, mas também as peças e munições, o verdadeiro Raven deve cobri-lo por conta própria

Em certo sentido, pode-se dizer que forma a única regra que vincula Raven. Você não pode comprar peças AC sem dinheiro

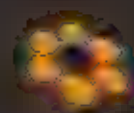
Para ganhar ouro, você deve aceitar missões e, para ter sucesso nas missões, deve manter seu AC. Você tem a liberdade de não aceitar um emprego, tem o direito de escolher um emprego, mas não pode viver sem lutar. A vida de Raven é um

mundo de sobrevivência do mais apto, mesmo em termos de dinheiro. Um bandido que possui a arma mais forte, AC, não é controlado por ninguém e pode se movimentar livremente dependendo do dinheiro. Uma mercenária independente, essa é Raven. As pessoas

controlado por ninguém e pode se movimentar livremente dependendo do dinheiro. Uma mercenária independente, essa é Raven. As pessoas não são controladas por ninguém e podem se movimentar livremente dependendo do dinheiro. Uma mercenária independente, essa é Raven. As pessoas não são controladas por ninguém e podem se movimentar livremente dependendo do dinheiro. Uma mercenária independente, essa é Raven. As pessoas

No entanto, no livro de Raven, Lith, que possui uma mente que não é controlada por ninguém, es

capaz de abrir um mundo que foi controlado e bloqueado. Ele explica ao protagonista como o mundo funciona e o convida para uma aventura. Corvos com asas negras podem voar tudo no mundo do céu e também podem voar para novos mundos. E o Raven do mundo "AC" também tem o potencial de convidar as pessoas para um novo mundo



"Ravens" mercenários livres e perigosos

A palavra "Raven" significa "Corvus", a maior espécie entre os corvos. Mas a mesma palavra também tem o significado de "saquear", "danificar" e "devorar". Por assim

dizer, "Raven" é um nome bastante apropriado para mercenários no mundo de "Núcleo Blindado". Eles são os especialistas em operar AC, realizando qualquer tipo de trabalho legal ou não. Eles têm a liberdade de seguir apenas seu próprio senso de valores, embora sejam recomendados para atender a solicitação de "GLOBAL CORTEX" (eles se autodenominam

o "Ninho dos Corvos") uma organização mundial de mercenários. Corvos são "pistoleiros contratados" - eles têm um ponto de vista totalmente diferente sobre a guerra dos soldados regulares do exército que foram recrutados ou voluntários pela ideia de "deve-se proteger

sua própria nação". Um mercenário não é necessário ser uma nação do país em guerra, pois às vezes são chamados de "região estrangeira". Eles não lutam por patriotismo nem para proteger suas famílias que vivem lá. Um mercenário estaria emimizado com um determinado país ou ideologia e continuaria lutando contra eles em vários lugares. Outro pode não se importar com o lado da

batalha que ele ou ela está se o empregado, mas for generoso o suficiente para pagar um bom contrato. Existe até um mercenário que quer lutar no local onde a batalha mais feraz é travada, apenas para buscar a emoção do combate. Todos eles não são forçados a lutar por ninguém - aqueles que eles lutam por

seus própria vontade. Seus locais de trabalho não se limitam

aos típicos "campos de batalha", operando em espaços de força espacial e libertando reféns das mãos de sequestradores. Esses tipos de operações são geralmente realizados por um grupo de mercenários agindo como uma organização

"Wild Geese", a organização mercenária com 300 anos de história proeminente, é uma notável exemplo. Ravens trabalham de maneiras semelhantes a essas mercenárias modernas

Em "AC3", existem várias corporações ou estabelecimentos como "MIRAGE" ou "CREST Industrial" que lutam entre si. Eles oferecem missões aos Ravens com o objetivo de relegar sua tomada como missões, um Raven pode escolher a missão mais altamente recompensada. Ou outro Raven realizaria

as missões para estar em uma corporação especializada. A escolha é deixada para cada Raven. E as missões têm várias situações, ações e objetivos que requerem habilidades de combate aprimoradas, como derrubar inimigos, vigiando mercadorias e recuperando instalações ocupadas. "GLOBAL CORTEX" é a organização que funciona como um mediador entre corporações e corvos. Mas eles não são "corpos de mercenários". Por exemplo



as missões para estar em uma corporação especializada. A escolha é deixada para cada Raven. E as missões têm várias situações, ações e objetivos que requerem habilidades de combate aprimoradas, como derrubar

inimigos, vigiando mercadorias e recuperando instalações ocupadas. "GLOBAL CORTEX" é a organização que funciona como um mediador entre corporações e corvos. Mas eles não são "corpos de mercenários". Por exemplo

em forças mercenárias como a região estrangeira francesa, um membro é obrigado a obedecer às ordens de oficiais superiores e obrigado a mostrar lealdade à região. Embora as disciplinas sejam severas, os membros podem obter suprimentos de armas, munições, comida, combustível e quaisquer outras necessidades como tanques ou helicópteros e a

posses do corpo. Por outro lado, "GLOBAL CORTEX" não tem poder para fazer os Ravens obedecerem, nem eles trazem quaisquer suprimentos para os Ravens. Tudo o que precisa por conta própria - você deve comprar as peças, armas, munição e, para não mencionar o próprio AC

Talvez esta seja a única regra que os Ravens devem obedecer: se você não tem dinheiro, não pode comprar peças AC. Se quiser ganhar dinheiro, deve vencer a missão. E, se quiser vencer a missão, você deve ajustar seu AC. Certamente você tem o direito de escolher as missões e a liberdade de não tomá-las, mas você não pode sobreviver sem lutar. A vida de ganhos de Raven também é um exemplo preciso de um mundo onde a lei da selva prevalece

Os bandidos com AC - a arma mais poderosa do mundo, aqueles que não têm nada a obedecer, e apenas o dinheiro pode fazê-los agir. Os corvos são mercenários livres e perigosos. Você pode ver o lado mais sombrio da humanidade entre os ravens, mas produzindo pois uma esperança para o futuro entre eles parece ser a

CONSEQUÊNCIAS RELEVANTES

No entanto, as únicas pessoas como Ravens que têm uma mente livre podem romper o mundo que enfrenta o bloqueio por ordens estritas. Em George MacDonald's "Lith", um espírito de um corvo chamado "Raven" aparece como o guia. Ele contou ao protagonista sobre como o mundo está acontecendo e o abriu para aventuras. "Raven pode ver" todo o mundo do céu e pode voar para longe indo para o novo mundo com suas asas negras. Os corvos em "AC3" também tem a possibilidade de nos levar a um mundo totalmente novo



AC3SL

COLUNA Nº 06



Sociedade controlada por computador

Característica da série "AC3"

(As palavras-chave são gerenciadas pelo computador)

É um mundo subterrâneo chamado Layered, e uma guerra entre empresas que se desenrola lá.

No mundo da série "AC3", o conceito social cultivado até então foi redefinido pela destruição ambiental chamada "Cataclismo", e uma sociedade controlada por computador foi completada como um novo sistema passaram a ter grande poder.

O cenário de uma sociedade totalmente controlada por computadores pode ser visto em muitas obras clássicas de ficção científica no exterior. Em tal mundo, as vidas dos residentes são mantidas por meio do gerenciamento sistemático das estruturas sociais por computadores. Ou seja, o computador existe como um juiz absoluto que pode ser chamado de "deus". No sentido de controlar a sociedade, os julgamentos feitos por cálculos de computador não estão errados, mas, por outro lado, a dignidade humana e os direitos humanos são vistos com ligeireza. Existe um perigo.

Em geral, o maior problema que este mundo enfrenta (ou tem desde o início) é o administrador, o computador. O público começará a questionar se os próprios dados estão fazendo os julgamentos corretos. Tudo bem deixar uma máquina morta gerenciar e julgar a vida e a morte humana? A sociedade humana não deveria ser dirigida por humanos? E se não for, não pode ser perguntar às pessoas o que devem fazer para viver como humanos em um lugar pequeno.

No entanto, o público do mundo da série AC3 desconhece o fato de estarem sendo controlados por computadores. Eles não entendem que são controlados por corporações que exercem imenso poder e se envolvem pesadamente em atividades de luta e sabotagem em áreas urbanas por conflitos de interesse.

"AC3" O controle computadorizado do mundo não é no estilo de colocar pressão direta sobre as massas, mas sim de uma forma que gentilmente guia a sociedade.

Eles não sabem da existência do computador e entramos em uma era em que as massas enfrentam o controle. Ta. Eles não têm antipatia por isso e não pensam em sua razão de ser.

No entanto, apenas Raven fica sabendo da verdade do mundo durante a batalha. O significado da existência humana, o futuro onde as pessoas vivem, tais temas só podem ser lançados no personagem principal, Raven.

Se o mundo da série AC3 não for o mundo da série AC3, o mundo

Será o tema das pessoas que vivem naquele

máquina humana que se dá vontade de ver se tomar realidade, e o mundo administrado por uma computação

vez que você cumpre uma missão, deve ser

sentir desconfortável com a atmosfera fechada.

uma obra que apresenta simultaneamente as visões contraditórias do futuro, como publicidade e

do mundo. A "desconfiança da tecnologia"

que surgiu e vista como um símbolo do desenvolvimento

tecnológico. O cenário da série AC3 é o cenário de um jogo de

o jogo de computador, mas o jogo de computador é um jogo de

o jogo de computador, mas o jogo de computador é um jogo de

o jogo de computador, mas o jogo de computador é um jogo de

Pode-se dizer que

Mesmo na sociedade moderna, pode ser possível anunciar de repente o "sistema de numeração

acional" que recentemente se tornou um tema quente e uma sensação mais profunda de

trabalho, como modo de equilibrar a saia exposta.

Tal situação realmente aconteceu

na. Talvez uma sociedade controlada por

computador possa chegar antes da realização de

robôs gigantes, e isso que não estaremos em

uma situação de domínio absoluto como os

jogos, mas, mesmo assim, o progresso da

tecnologia de computadores não pode deixar de

reforçar esse pensamento de ficção científica.

A diversão da série "AC3" é a gigantesca

que você não quer ver se tomar realidade

Embora haja uma diferença entre o nível de interesse

em o nível do vida real, pode-se dizer que a série "AC3" é

Ao jogar Irrentoline





A sociedade gerida por computadores

Falando sobre a série "Armored Core 3", existem várias palavras-chave características usadas para estabelecer a perspectiva do mundo - o mundo subterrâneo chamado "Layered" gerenciado por computadores e a guerra entre corporações. "AC3", uma noção geral sobre a sociedade foi totalmente desmoronado devido às mudanças catastróficas do ambiente global chamadas de "Vast Destruction". Após a destruição, uma sociedade gerida por computadores surgiu e foi definida como o novo sistema para organizar o mundo. Pessoas se renderam por corporações gigantescas.

Autores da ficção científica têm usado esse tipo de tema de representação de concepção. Os computadores são os juizes supremos como "Deus". Do ponto de vista da regulação da sociedade, as decisões dos computadores sempre parecem ser válidas. Mas, por outro lado, a dignidade e o direito de

decisão nacional incluída nessas decisões. O problema que o computador controla a sociedade trollada enfrenta (ou contém desde o seu nascimento) é que as pessoas começam a suspeitar sobre a legitimidade dos juizes do "Controlador", os computadores. É certo deixar a existência. Decisões relativas à vida e morte das pessoas sem sangue controlar nossa sociedade por nossas próprias mãos em vez de usar computadores. Se não o fizermos, teremos alguma diferença para o mero gado? Como a humanidade pode viver decentemente na história, ser forçada a ser ambíguo? Muitas pessoas que vivem no mundo lidaram com isso, perguntas como um importante

Mas as pessoas em "AC3" não sabem que estão sob o controle dos computadores: eles têm interpretações errôneas de que são corporações, com grande poder e avareza para impor batalhas ou atos de sabotagem até mesmo em áreas da cidade, que os controlam. Os computadores em "AC3" não controlam a sociedade em formas de pressões diretas para cada indivíduo

na direção que pretendem, para que as pessoas não percebam a existência dos computadores. Como resultado, as pessoas não têm antipatia por serem controladas, nem pensam no significado de seus

humanóides. Mas apenas Raven vai descobrir a verdade através de sua experiência em batalhas. A razão de ser do ser humano e o futuro que está à frente da vida das pessoas, esses pontos são atribuídos ao herói de "AC3".

Um ponto atrativo de "AC3" é customizar os robôs de acordo com seu gosto e vivenciar batalhas emocionantes operando a máquina. Mas quanto mais você vencer a missão, mais você se interessará pela visão única e decadente do mundo de "AC3". Tem um enredo paradoxal de derrotar peot, significa negação. "o descrédito em relação à tecnologia" - um assunto favorito ilustrado em muitas ficções científicas - usando armas, que são os símbolos da tecnologia avançada. Certamente isso é outro ponto atrativo de narar este jogo.

Recentemente, estamos experimentando

o "sistema" ou crescimento rápido da rede de computadores, que deveria ocorrer apenas em ficções científicas até uma década atrás. Talvez a sociedade gerenciada por computadores esteja prestes a se tornar realidade. Deveria ser mais provável do que o tipo

de crescimento rápido da rede de computadores, que deveria ocorrer apenas em ficções científicas até uma década atrás.

em "AC3" não será materializado instantaneamente, mas a tecnologia está avançando tão rápido que nos deixa inquietos com esses pesadelos de ficção científica.

Enormes máquinas em forma humanóide que estamos ansiosos para ver, e uma sociedade governada por computador que temos medo de vivera série "AC3".

Podemos mostrar duas visões do futuro simultaneamente.

Podemos perceber a profunda atração de "Silent Line" não apenas destruindo seu bem feito jogo de tiro com robôs 3D, mas também considerando seriamente os assuntos escalados no cenário.

unido



NÚCLEO BLINDADO

REVESTIMENTO

miragem seca

TRACK DATA

FAIXA 014

REVESTIMENTO

FAIXA 014

REVESTIMENTO

Essa música é usada durante as batalhas no modo arena e durante as batalhas entre os jogadores. Por causa da imagem independente de música decidimos que seria melhor simplesmente usá-la como uma música de batalha em vez de usá-la em missões com a história principal.

Essa faixa é usada no modo arena e no modo versus batalha. Eu finalmente concluí que esta faixa deveria beneficiar um duelo, ao invés de missões ligadas à história principal, porque tem algum tipo de individualidade.

NÚCLEO BLINDADO

REVESTIMENTO

Monkey Likes Daddy

FAIXA 015

REVESTIMENTO

FAIXA 015

REVESTIMENTO

Essa música também é usada principalmente em batalhas. Achei que a pista de dança estava muito bem feita, então senti que poderia almejar o efeito de aumentar a empolgação dos jogadores durante a partida. Basicamente, é uma música muito animada.

Essa faixa também é usada em fases de duelo. Acredito que isso ajudará os jogadores a se sentirem excitados, porque acho que é uma dança muito completa. Basicamente, a faixa tem um bom





Lapso de tempo

IMAGEM DE SOM: AC3, CDD, DVD
CENA UTILIZADA: MISSÃO FINAL

SEMPRE EM NOTAS

DO REVESTIMENTO

Embora a melodia e o compasso sejam diferentes, a música é escrita usando a melodia da música tema. O produtor sugeriu que o conceito da música para "Siren Train" era "mais intenso e mais triste", mas que é uma música que toca a parte "mais triste". A princípio, pensei em incluir todos os elementos da música tema, mas percebi que a estrutura básica do filme de abertura seria uma batida. Então decidi dividi-lo em músicas separadas. Eu era. A razão pela qual eu a uso como música de fundo para o fundo do título é porque tem o significado de "meu música tema".

Esta faixa é feita a partir da melodia da faixa-título de "ACS", embora o tom e a métrica musical sejam variados. Isso é de que o conceito "Siren Train" era "mais intenso e mais triste". Esta faixa é alocada para representar a parte "triste" deste conceito. O título, faixa mas eu abandonei essa ideia e resolvi fazer outras coisas porque o filme de abertura não seria uma cena de combate.

NÚCLEO BLINDADO



TRILHA 019

linha artificial

TRACK DATA

TRACK HONÁRIO

2:30 (IMAGEM DE SOM: FINAL ENEMY TEAM)
USADO: CENA FINAL BATTLE

DO REVESTIMENTO

A melodia desta música que toca durante a batalha com o chefe final foi criada combinando a melodia da música tema de "ACS" e a música tema de "Siren Train". Prestei atenção especial ao processamento do EQ (equalizador) e ao silenciamento das faixas.

O engajamento contra o chefe final é caracterizado pela faixa. Isso é misturado com melodias das faixas "ACS" e "Siren Train". De algumas atenções extras para a equalização das faixas e o processamento de silenciamento, a fim de criar

NÚCLEO BUNDADO



Linha Silenciosa IV

JOÃO VASCONCELOS

TELA - 2'40"30" (4:15)

TEMA - EMULSIONADO, TEMA PRINCIPAL (VERSÃO STAFFROLL)

TEMA - TELA PRINCIPAL

FAZENDO

NOTAS DO LÍNEA

A música tema de "Silent Line"

foi arranjada para a equipe pt

E eu queria começar a obra de canto tranquilamente

então inverti a composição do tema original e

diminuí um pouco o BPM da faixa rítmica

Mas no final acho que acabou sendo uma

música com um bom groove

Esta é a faixa título de "Silent Line"

arranjada para os créditos da equipe

inverti a constituição da faixa e

reduzi o BPM da faixa rítmica com

a intenção de fazer um começo

tranquilo. Acredito que esta faixa

se tornou a que tem um bom

groove em o fim



NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA



MENSAGEM DO PRODUTOR

NO CÉLESTINO DO SILÉNT LINE

Para todos que jogam "ARMORED CORE 3 SILENT LINE"

Na realidade, ainda não é possível mexer nos robôs que aparecem em animes e filmes. No entanto, em "ARMORED CORE" (doravante referido como AC), você pode construir seu próprio robô e movê-lo para o conteúdo do seu jogo. Cada elemento, como tática, estratégia, terminologia, mecha, inimigos, etc. os holofotes estão brilhando sobre nós e, como resultado, espero que os jogadores, que são tanto o público quanto os personagens principais, possam imaginar livremente sua própria visão de mundo, não apenas o mecha. Na produção da série "AC", o personagem principal = jogador, e as partes = AC (mecha) que você se reorganiza, lutando pelo mais forte, tornando a perspectiva do jogo. Assim como queremos que as pessoas se sintam ligadas ao "AC" como se fosse delas. A visão de mundo do jogador e a perspectiva do jogo se tornam o que se chama de "AC". Também o que você sente com seus ouvidos, o que você pode sentir com seus olhos, o que você pode sentir com seu coração. O jogador são misturados para criar o produto final. A música que existe na obra "AC" pode ser considerada um elemento para sentir o "toque" da visão de mundo.

Incluindo esse tipo de som, "Silent Line" adicionou uma série de novas ideias.

Porém, no entanto, não se pode dizer que a série "AC" ainda não tenha sido

concluída. Não há fim para todas as expressões. E há sempre todos os tipos de sons.

Embora não exista, continuaremos a desenvolver o trabalho "AC" ainda mais e obter uma sensação mais autêntica.

Eu ficaria feliz se pudesse enviá-lo para os jogadores como algo que está por vir.

Atenção da série "AC"

Produção de MAMORU OCHI no "AC" e "AC"

Tsukuda



NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

PARTE DA TRILHA SONORA

Editor e Publicação

DIGICUBE CO., LTD.

Editor Yohji Chate YOSHITAKA SANE YOSHITAKA KINYON

Editor Yohji Tataru YOHJI TATARA

Editor Keiji Sato KEIJI SATO

Gerente de Produção Hirofumi Nakamura HIROFUMI NAKAMURA

Agente de Relações Públicas Seiza Oshima SEIZA OSHIMA

Direção de arte e design

Banana Grove Studio Co., Ltd. BANANA GROVE STUDIO

Kenichi Hayashi KENICHI HAYASHI

Tomofumi Nakano TOMOFUMI NAKANO

Masako Shirata MASAKO SHIRATA



BLNCH

PARTE

Tradução

Makoto Ishii

Tradução

OSAMU KAGOSHIMA

Cooperação de Tradução

Shinji Kobayashi (F.F.) YOSHINORI KOBAYASHI (F.F.)



PARTE DA TRILHA SONORA

Engenheiro de

Masterização Ichiko Furukawa ICHIKO

ICHIKO FURUKAWA (F.F.) ICHIKO

Estúdio de masterização

Bernie Grundman MASTERIZAÇÃO

Supervisão editorial e

cooperação FromSoftware, Inc.

Produtor KENICHIRO TSUKUDA

Diretor de Som TSUKASA SAITOH CG

Compositor KOTA HOSHINO

Diretor de Filme TOSHIYUKI SUZUKI

CGStaff TAKAYUKI TODA CGStaff

HIROKI EBISAWA Publicity

Designer Hiroyuki Kani HIROYUKI KANI

Staff Noriko Ozaki NORIKO OZAKI

TOPPAN PRINTING CO., LTD.

Edição por Masakazu

Kakuhiki Publicado por Digicube Inc.

Edição East Building, 1-7 Hiroo, Shibuya-ku, Tóquio

TEL 03-3444-5765

FAX 03-3444-5940

Edição por Masakazu

Kakuhiki Publicado por Digicube Inc.

Edição East Building, 1-7 Hiroo, Shibuya-ku, Tóquio

TEL 03-3444-5765

FAX 03-3444-5940

Edição por Masakazu

Kakuhiki Publicado por Digicube Inc.

Edição East Building, 1-7 Hiroo, Shibuya-ku, Tóquio

TEL 03-3444-5765

FAX 03-3444-5940

Edição por Masakazu

Kakuhiki Publicado por Digicube Inc.

Edição East Building, 1-7 Hiroo, Shibuya-ku, Tóquio

TEL 03-3444-5765

FAX 03-3444-5940

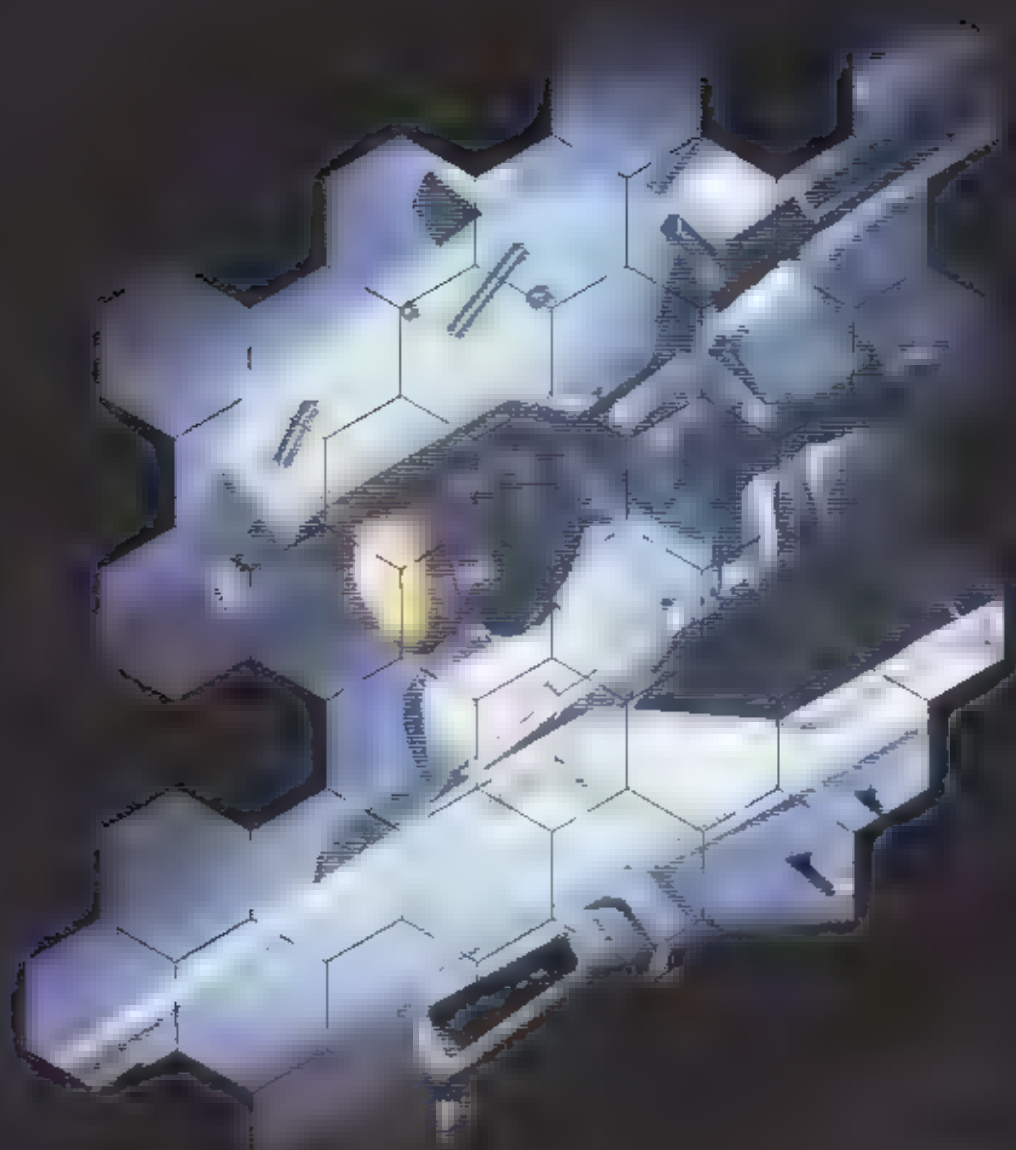
Edição por Masakazu

Kakuhiki Publicado por Digicube Inc.

Edição East Building, 1-7 Hiroo, Shibuya-ku, Tóquio

TEL 03-3444-5765

FAX 03-3444-5940



LIVRO DA TRILHA SONORA ARMORED CORE 3 SILENT LINE

DO SOFTWARE

DigiCube

Compatível com PC Processador 600MHz / 1GB de Memória / 10GB de Espaço em Disco / 16MB de Memória Gráfica / 16MB de Memória de Vídeo / 16MB de Memória de Áudio / 16MB de Memória de Rede / 16MB de Memória de Disco

DISCOS

AVISO: Todos

os direitos reservados

A duplicação não autorizada é uma violação das leis aplicáveis

— DigiCube — 日本デジタル・キューブ (DigiCube) 株式会社
— 東京都港区新橋 3-1-1 新橋ビル 3F
— 〒105-0001 東京都港区新橋 3-1-1 新橋ビル 3F
— 電話: 03-5561-1111 (受付時間: 10:00~18:00)
— 代表取締役: 山本 浩二 (Yamamoto Kouji)

Precações de Instalação

• Manuseie os discos de modo que ambos os lados não fiquem sujos ou danificados. • Se o disco ficar sujo, limpe-o suavemente de dentro para fora com um pano macio, como o usado para óculos. Não use limpadores de discos ou solventes.

(Ver Item 1)

• Não use o disco de modo que o lado da etiqueta fique exposto a luz solar direta ou a umidade. • Não use o disco de modo que o lado da etiqueta fique exposto a umidade.

(Ver Item 2)

• Não use discos riscados, danificados ou repetidos com adesivos, etc., para não prejudicar o funcionamento.

Precações de Conservação

• Não exponha os discos a luz solar direta, alta temperatura ou umidade excessiva. • Não use o disco quando o disco estiver sujo ou danificado. • Coloque o disco em um estojo de plástico ou em um estojo de plástico e não o deixe solto.

DigiCube, Inc. 1-13-1 Hiroo, Shibuya-ku, Tokyo 150-0012
http://www.digicube.co.jp/



NÚCLEO BLINDADO

DE LINHA

SILENCIOSA 3



©1997-2003 FromSoftware, Inc.
©2003 DIGICUBE CO., LTD.

ISBN4-88787-109-0

ISBN4-88787-109-0

C0076 3000E



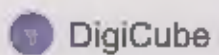
Preço de tabela (3.000 ienes + impostos)

NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA

DO SOFTWARE

Supervisão e cooperação: From Software Co.,
Ltd. URL: <http://www.fromsoftware.co.jp/>



Release emitido por: DigiCube Inc.
URL: <http://www.digicube.co.jp/>